TOWER OF HANOI

MANUALE D'USO E MANUTENZIONE

Tower of Hanoi

S/N:

PRECAUZIONI D'USO

Seguire attentamente le precauzioni di sicurezza inserite in questo manuale per protegger voi stessi durante l'installazione, uso e manutenzione dell'apparecchio e per proteggere allo stesso modo i giocatori e visitatori che ne faranno uso.

LEGGERE ATTENTAMENTE QUANTO SEGUE

Per ragioni di sicurezza prestare attenzione ai seguenti suggerimenti:

 AVVERTIMENTO

Non porre attenzione a quanto segue puo' provocare lesioni gravi.

 ATTENZIONE

Non porre attenzione puo' provocare lesioni gravi alla persona o danni al prodotto.

I seguenti simboli descrivono le precauzioni da prendere

Indica prestare attenzione	Indica divieto
Indica una questione che deve essere eseguita	

*** Precauzioni da seguire:**

Alcune procedure richiedono una persona qualificata in campo manutenzioni o specialisti del settore. Tale persona deve seguire attentamente le istruzioni.

- Altrimenti potrebbero verificarsi incidenti seri, problemi all'apparecchio o scosse elettriche.
- La sostituzione di ricambi, ispezioni e manutenzione e risoluzione problemi deve essere presa in carico solo da personale qualificato e specializzato. Le persone qualificate sono specificate qui di seguito.

Persone qualificate in campo manutenzioni

- Lo staff di servizio deve avere esperienza in campo macchine da gioco ed intrattenimento. Lo staff deve essere responsabile dell'assemblaggio, installazione, ispezione e manutenzione della macchina.

Specialisti del settore

- Uno specialista del settore deve essere impegnato nella progettazione, produzione, ispezione e manutenzione di apparecchi da gioco e intrattenimento. L'addetto/a deve avere una formazione in ingegneria elettrica, elettronica e meccanica e di routine poter effetturare manutenzione e riparazione di apparecchi da intrattenimento.

IMPOSTAZIONE

 AVVERTIMENTO

Assicuratevi di consultare una persona qualificata per l'impostazione, movimento o trasporto di questo prodotto.

- L'impostazione, il movimento ed il trasporto di questo prodotto deve essere fatto unicamente da personale qualificato.
- Durante l'installazione del prodotto, regolare i piedini e livellarli al pavimento in modo che la macchina resti stabilmente in posizione orizzontale. Posizioni instabili possono causare lesioni o incidenti.
- Durante l'installazione non esercitare troppo forza su parti in moviemtno, altrimenti possono verificarsi incidenti, lesioni o danni al prodotto.

La macchina è per esclusivo uso interno. Non installare all'esterno.

Non posizionare la macchina vicino ad uscite di sicurezza.

Proteggere la macchina da:

- Pioggia ed umidità
- Diretta luce solare
- Riscaldamento diretto da caloriferi, condizionatori, etc…
- Sostanze infiammabili
- Incidenti o malfunzionamenti possono altrimenti avvenire.

Non posizionare contenitori con prodotti chimici o acqua sulla/vicino alla macchina.

Non posizionare oggetti in prossimità dei fori di ventilazione.

Non piegare il cavo di alimentazione con forza o collocare oggetti pesanti su di esso.

Non collegare/scollegare il cavo di alimentazione con le mani bagnate.

Non scollegare la macchina tirando il cavo di alimentazione.

 ATTENZIONE

Assicurarsi di utilizzare il cablaggio interno entro i requisiti di tensione specificati. Per prolunga, utilizzare il rating specificato o più.

Assicurarsi di utilizzare il cavo di alimentazione annesso.

Non collegare mai piu' di un cavo alla volta.

Non lasciare il cavo di alimentazione lungo il passaggio delle persone.

Essere sicuri della massa a terra.

Non esercitare eccessiva forza durante il movimento della macchina.

Per una perfetta ventilazione, tenere il gioco a 100 mm (4") dai muri.

Non modificare il sistema d'impostazione dipswitch.

OPERAZIONI

 AVVERTIMENTO

In caso di anomalie tipo fumo, cattivi odori rumori insoliti emessi dalla macchina, togliere immediatamente il cavo di alimentazione e spegnere l'apparecchio.

- Usare la macchina in condizioni insolite puo' causare incendi, incidenti e danni.

<u>In caso di anomalie:</u>

1. Spegnere l'interruttore principale
2. Scollegare il cavo di alimentazione.
3. Contattare il piu' vicino distributore.

Non lasciare il cavo di alimentazione collegato in modo improprio o coperto di polvere.

- Così facendo potrebbe dover essere sostituito periodicamente.

 ATTENZIONE

Non utilizzare questo prodotto ovunque, in luoghi diversi dalle zone industriali.

- Le zone residenziali o le vicinanze di una zona residenziale potrebbero non essere adatte a causa di ricezione dei segnali radio, televisori, telefoni, ecc ..
- Non provocano shock le superfici di prodotti in vetro.

- Per cortesia non giocare con questo prodotto quando:

  - Si sta bevendo
  - Non si è in perfette condizioni fisiche
  - Si è in gravidanza.
  - Si ha un controller di impulsi
  - Si ha avuto di recente un crampo o svenimento mentre si guardava la tv.

- Evitare eccessiva forza durante il gioco o il movimento del gioco.
- Mentre si gioco, porre attenzione ai dintorni.

Non collegare o scollegare il cavo di alimentazione con le mani bagnate.

Maneggiando il cavo di alimentazione, seguire le istruzioni qui sotto.

- Non danneggiare il cavo di alimentazione.
- Non piegare il cavo di alimentazione eccessivamente.
- Non scaldare il cavo di alimentazione.
- Non legare il cavo di alimentazione
- Non stringere il cavo di alimentazione
- Non modificare il cavo di alimentazione.
- Non torcere il cavo di alimentazione.
- Non tirare il cavo di alimentazione.
- Non calpestare il cavo di alimentazione.
- Non piantare chiodi nel cavo di alimentazione.

Se il cavo di alimentazione o la spina dovessero danneggiarsi, arrestate la macchina immediatamente e rivolgetevi al distributore piu' vicino per la sostituzione delle parti.

ISPEZIONE E PULIZIA

AVVERTIMENTO

Assicurarsi di spegnere la macchina posizionando l'interruttore su OFF e scollegare il cavo di alimentazione prima di qualsiasi ispezione o pulizia.

In caso di sostituzioni usare solo ricambi specifici. Non usare parti diverse da quanto specificato nel manuale.

L'apertura interna della macchina deve essere fatta da una persona specializzata a causa di possibili scariche elettriche internamente. Per le macchine con monitor, fare attenzione durante l'apertura dello sportello sul retro per evitare danni alle parti interne del monitor.

Se l'interruttore d'alimentazione nel pannello di controllo è su OFF ma l'interruttore principale di alimentazione della macchina non è spento, alcune parti potrebbero rimanere collegate. Quando si apre lo sportello sul retro, assicurarsi di spegnere sempre l'interruttore principale della macchina e scollegare il cavo di alimentazione.

Astenersi rigorosamente da smontaggio e riparazione di parti che non sono indicate in questo manuale, così come impostazioni e modifiche.

Per effettuare la pulizia della macchina, utilizzare un panno morbido con del detergente neutro.

- Utilizzare altri solventi o alcool puo' decomporre i materiali.
- In caso entrasse dell'acqua all'interno della macchina, potrebbero verificarsi scosse di corrente o danni alle parti.

MOVIMENTO E TRASPORTO

ATTENZIONE

I componenti del gioco sono sensibili alle vibrazioni ed urti. Attenzione durante il movimento e trasporto del gioco.
Assicurasi che la macchina sia stabile e non si rovesci.

Prima di muovere la macchina, assicurarsi di spegnere l'interruttore, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente e toglierlo dalla macchina.

Prima di muovere la macchina, chiudere i piedini e muovere l'apparecchio per mezzo delle ruote.

Evitare forza eccessiva durante il movimento e spostamenti.

INDICE

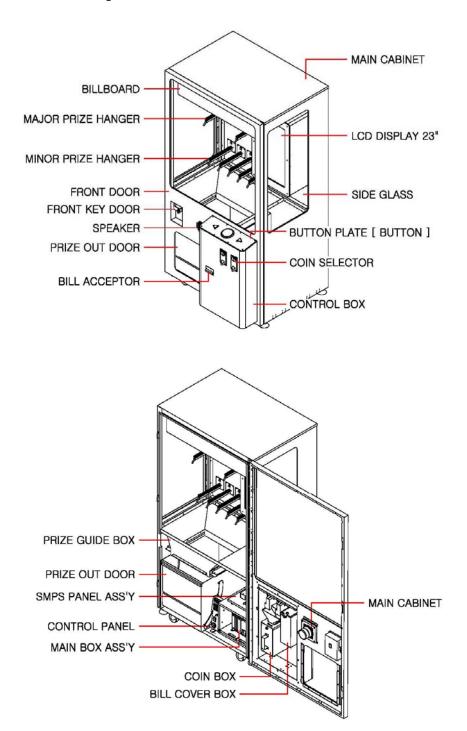
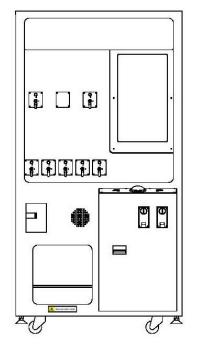
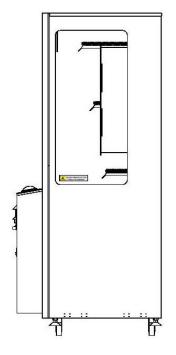
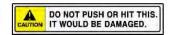
1 SPECIFICHE TECNICHE E DIMENSIONI

1.1 Dimensioni

1.2 Specifiche tecniche

DIMENSIONI (LARGH. X PROF. X ALTEZ.):	984x855x1902 mm
DIMENSIONI IMBALLO (LARGH. X PROF. X ALTEZ.)	1114x790x2150 mm
PESO (Kg)	225 Kg
POTENZA ASSORBITA	400 W
FREQUENZA DI RETE	230V 50-60 Hz

Il gioco viene definito **VENDING MACHINE (distributore),** non comma 7A, in quanto ad ogni inserimento del gettone la scheda dedicata comanda il motore di una delle spirali della vetrina erogando un gadget, poi la macchina dà la possibilità di vincere attraverso un gioco promozionale di abilità, un ulteriore premio.

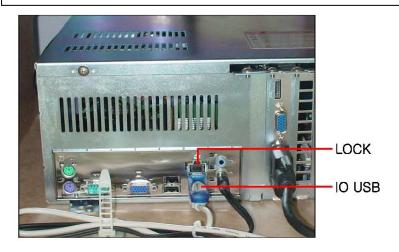
1.3 Lista delle parti

1.4 Posizione degli adesivi

: Beware of the head and hands exit prizes.

: Do not beat me up by sliding glass.
May be damaged.

MODEL NAME	FUNNY CUBE
PRODUCT S/N	-
MAIN BOX S/N	-
LCD S/N	-
CERTIFICATE	-
MADE IN KOREA	
Koyang-si, Kyouggi-do,Korea Phone:82-31-909-2100	

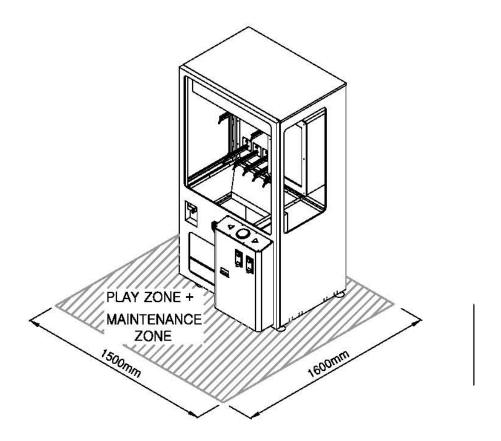
Componenti forniti al momento dell’acquisto

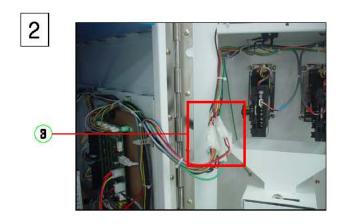
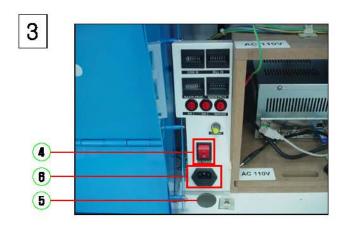
NO.	PART NAME	SPEC.	QTY
1	**Cavo di rete**	110V or 220V	1
2	**Chiave**	6001	2
3	**Chiave a brugola**	3mm	1
4	**Chiave a brugola**	2mm	1
5	**Vite**	M6x16L	10
6	**Manuale**	–	1

ATTENZIONE!

Assicurarsi che la CHIAVE DI PROTEZIONE (LOCK) e la IO USB siano posizionate come in figura. Il posizionamento non corretto potrebbe portare ad alcuni malfunzionamenti.

2 INSTALLAZIONE APPARECCHIO

Lo spazio d’ingombro necessario per il giocatore e per la per la manutenzione del gioco deve essere almeno di 1500 mm x 1600 mm

IMPORTANTE:
Dopo l’installazione dell’ apparecchio nel luogo prescelto,
è necessario bloccare l’apparecchio alla pavimentazione con i relativi piedini per evitare improvvisi movimenti e renderla quindi perfettamente stabile al suolo.
Questo perché **continui movimenti dell’apparecchio potrebbero causare la perdita della taratura con conseguenti errori sui pagamenti dei premi**

2-1. Come installare la macchina

Collegare il pannello con le 10 viti (M6 x 16L) in dotazione (1 e 2).

Dopo il montaggio del pannello collegare entrambi i connettori (3).

Dopo aver fatto passare il cavo di alimentazione nell'apposito foro (5) collegarlo alla presa (6) ed infine accendere con l'apposito pulsante (4)

3 Come inserire i premi

**_Dopo aver selezionato un premio con gancio, collegarlo ad una fascetta.
E' necessario assicurarsi che lo spazio disponibile fra il premio e il culmine della fascetta sia di almeno 3 dita.**

_Mantenere qualche centimetro di distanza fra un premio e l'altro.

4 *Caratteristiche del prodotto*

4-1. SEMPLICE DA CAPIRE E FACILE DA GIOCARE

- Il giocatore deve inserire, uno dopo l'altro, gli anelli nel braccio di legno premendo il Pulsante START/DROP.

4-2. PAGAMENTO STABILE

- Videogioco dotato di un accurato controllo di stabilità che permette di mantenere i livelli di difficoltà del gioco promozionale.

4-3. GRAFICA IN ALTA DEFINIZIONE

- Sistema di gioco con avanzata tecnologia.
La scheda grafica NVIDIA PHYSX 3D Permette una visualizzazione delle immagini in HD.

4-4. PREMI GRANDI E DI ALTO VALORE

- Spazio per premi in scatola fino a 320mm.

5 Regole di gioco

1_ Inserire il numero di gettoni o monete necessari per ritirare il gadget

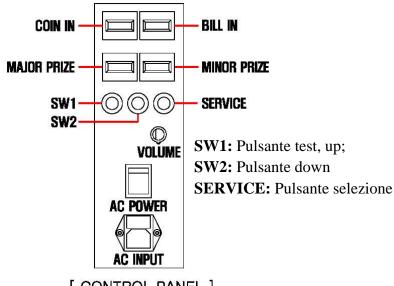
2_Premere il bottone START/DROP per iniziare il gioco promozionale,.
Lo scopo del gioco è costruire una torre più alta possibile allineando in maniera ordinata gli anelli che cadono dall'alto tramite il comando dato da un pulsante che si trova sulla consolle frontale.

3_Il giocatore, dopo aver posizionato correttamente almeno 7 anelli, potrà scegliere se ritirare uno dei premi minori oppure se continuare a giocare fino al 10° anello per provare a vincere il premio maggiore.

6 Impostazioni

Questo è il pannello di controllo all'interno del cabinato.

PICTURE A

SW1: Pulsante test, up;
SW2: Pulsante down
SERVICE: Pulsante selezione

[CONTROL PANEL]

7 Menù di settaggio

Premere il pulsante SW1 per entrare nel menù di settaggio

< SETUP MODE >

1. BOOKKEEPING
2. GAME SETTING
3. TEST MODE
4. INITIALIZATION
5. MANAGER INCOME CLEAR
6. EXIT

< SHORTCUT VIEW >

1. MANAGER INCOME
   Coin In ______0
   Prize Out (Major) ______0
   Prize Out (Minor) ______0
2. TOTAL INCOME
   Total Coin In ______0
   Total Prize Out (Major) ______0
   Total Prize Out (Minor) ______0

[Up : SW1] [Down : SW2] [Select : Service]

Ver 1.1.0

< SETUP MODE >

Visualizzazione della contabilità, modifica delle impostazioni e modalità test.

< SHORTCUT VIEW >

Riassunto della contabilità.

1. Manager income
Contabilità parziale

2. Total incombe
Contabilità totale

7-1 Contabilità

Visualizzazione di tutte informazioni riguardanti la contabilità

1. BOOKKEEPING

1-1) MANAGER INCOME

Coins In ______0

Service In ______0

Prize Out (Major) ______0

Prize Out (Minor) ______0

1-2) TOTAL INCOME

Total Coins In ______0

Total Service In ______0

Total Prize Out (Major) ______0

Total Prize Out (Minor) ______0

1-3) GAMES PLAYED

Games Played ______0

Total Games Played ______0

1-4) GAME HISTORY

Last Game Played (1st~ 10th)

1st_2nd_3rd_4th_5th_6th_7th_8th_9th_10th

0__0__0__0__0__0__0__0__0__0

Total Result (1 Level ~ 10 Level)

1v_ 2v_ 3v_ 4v_ 5v_ 6v_ 7v_ 8v_ 9v_ 10v

0_0_0_0_0_0_0_0_0_0

[Exit : Service Button]

1-1) MANAGER INCOME

Informazioni sulla contabilità parziale della macchina.

1-2) TOTAL INCOME

Informazioni sulla contabilità totale della macchina.

1-3) GAMED PLAYED

Numero parziale e totale delle partite effettuate.

1-4) GAME HISTORY

Risultati delle ultime 10 Partite giocate.

7-2 Impostazioni di gioco

2-1) Game cost
Costo per partita.

2-2) Difficulty (Major prize)
Impostazione della difficoltà di vincita dei premi maggiori.

2-3) Difficulty (Minor prize)
Impostazione della difficoltà di vincita dei premi minori.

2-4) Difficulty (Game speed)
Impostazione della velocità di gioco.

2-5) Demo sound
Impostazione che permette di abilitare) o disabilitare il demo sound.

2-6) Random type
Vedi pag. 23

2-7) Drop time
Tempo di gioco per ogni anello.

2-8) Bill to coin number
Valore delle banconote rispetto ai gettoni.

2-9) Prize arm setting
Possibilità di selezionare quali premi maggiori sono disponibili.

2-10) *Impostazioni di fabbrica.*

2-11) *Uscire senza salvare*

2-12) *Salvare ed uscire*

(2 - 1) Game Cost

1 = 1 Coin 1 Play
2 = 1 Coin 1 Play ~ 2 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
3 = 1 Coin 1 Play ~ 3 Coin(s) 4 Play(s) [Bill]
4 = 1 Coin 1 Play ~ 4 Coin(s) 5 Play(s) [Bill]
5 = 1 Coin 1 Play ~ 5 Coin(s) 6 Play(s) [Bill]
6 = 2 Coin(s) 1 Play
7 = 2 Coin(s) 1 Play ~ 3 Coin(s) 2 Play(s) [Bill]
8 = 2 Coin(s) 1 Play ~ 4 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
9 = 2 Coin(s) 1 Play ~ 5 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
10 = 2 Coin(s) 1 Play ~ 6 Coin(s) 4 Play(s) [Bill]
11 = 3 Coin(s) 1 Play
12 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 4 Coin(s) 2 Play(s) [Bill]
13 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 5 Coin(s) 2 Play(s) [Bill]
14 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 6 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
15 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 7 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
16 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 8 Coin(s) 3 Play(s) [Bill]
17 = 3 Coin(s) 1 Play ~ 9 Coin(s) 4 Play(s) [Bill]
18 = 4 Coin(s) 1 Play
19 = 5 Coin(s) 1 Play
20 = 6 Coin(s) 1 Play
21 = 7 Coin(s) 1 Play
22 = 8 Coin(s) 1 Play
23 = 9 Coin(s) 1 Play
24 = 10 Coin(s) 1 Play
25 = FREE GAME

_Possibilità di selezionare il numero di gettoni per partita ed eventualmente quello delle banconote.

(2 - 2) Difficulty (Major Prize)

1 = Easiest (1 Win in 20 Games)
2 = Very Easy (1 Win in 30 Games)
3 = Easy (1 Win in 40 Games)
4 = Easy to Medium (1 Win in 50 Games)
5 = Medium (1 Win in 100 Games)
6 = Medium to Hard (1 Win in 200 Games)
7 = Hard (1 Win in 300 Games)
8 = Very Hard (1 Win in 400 Games)
9 = Very, Very Hard (1 Win in 600 Games)
10 = Hardest 1 (1 Win in 800 Games)
11 = Hardest 2 (1 Win in 1000 Games)
12 = Hardest 3 (1 Win in 1500 Games)
13 = Hardest 4 (1 Win in 2000 Games)

_Impostazione della difficoltà di vincita per i premi maggiori

Es. 1= 1 vincita ogni 20 partite: Il giocatore potrà vincere solo dopo aver totalizzato 20 partite.

(2 - 3) Difficulty (Minor Prize)

1 = 1 Minor Prize in Every Game
2 = 1 Minor Prize in 2 Games
3 = 1 Minor Prize in 3 Games

_Impostazione della difficoltà di vincita per i premi minori

Es. 2= 1 vincita ogni 2 partite: Il giocatore potrà vincere solo dopo aver totalizzato 3 partite.

(2 - 4) Difficulty (Game Speed)

1 = Level 1
2 = Level 2
3 = Level 3
4 = Level 4
5 = Level 5

*_**Maggiore è il livello impostato, maggiore sarà la velocità di gioco.***

(2 - 5) Demo Sound

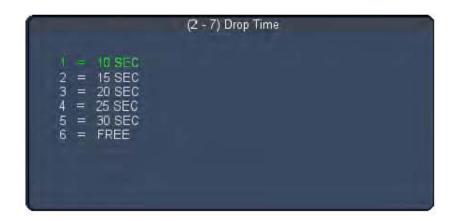
1 = OFF
2 = ANY TIME
3 = 2 CYCLE
4 = 3 CYCLE
5 = 4 CYCLE
6 = 5 CYCLE

*_**Possibilità di abilitare o disabilitare il demo sound e di impostarlo su diversi cicli di tempo.***

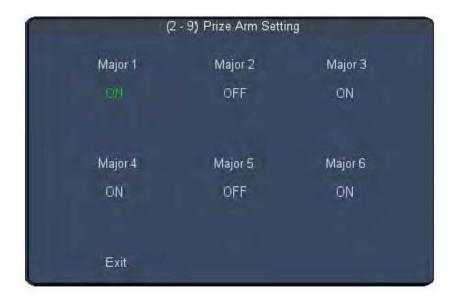
(2 - 6) Random Type

1 = A TYPE
2 = B TYPE

Es. se la difficoltà(2-2) è impostata su 1:

A Type: *Il giocatore sarà agevolato alla vincita in un momento casuale entro le 20 partite.*
B Type: *Il giocatore sarà agevolato solo dopo aver esaurito le 20 partite (scelta consigliata)*

_Tempo di gioco a disposizione per collocare ogni anello

2-8 Bill to coin number

E' il valore delle banconote in funzione a quello dei gettoni.
Se le banconote non vengono utilizzate non considerare questa voce.

_Selezionare le spiarili abilitate alla distribuzione dei premi.

ES.
Se si impostano major 4, 5 e 6 su OFF sulle braccia 1, 2 e 3 si avrà più spazio per mettere premi più grandi.

2-10 Default setting

Ripristino delle impostazioni di fabbrica.

2-11 Uscire senza salvare

2-12 Salvare ed uscire

7-3 Modalità test

Qui si possono testare i vari componenti della macchina.

3. TEST MODE

3-1) MACHINE TEST

3-2) SOUND TEST

3-3) DISPLAY TEST

3-4) EXIT

[Up : SW1] [Down : SW2] [Select : Service]

3-1) ***Qui si può verificare il funzionamento di lampade, bottoni, sensori, contatori e gettoniere.***

3-2) ***Test del sottofondo musicale e dei suoni di vincita.***

3-3) ***Verifica dello stato del monitor lcd.***

3-1) MACHINE TEST

PRIZE LAMP & HANGER_1
PRIZE LAMP & HANGER_2
PRIZE LAMP & HANGER_3
PRIZE LAMP & HANGER_4
PRIZE LAMP & HANGER_5
PRIZE LAMP & HANGER_6
PRIZE LAMP & HANGER_7
PRIZE LAMP & HANGER_8
PRIZE LAMP & HANGER_9
PRIZE LAMP & HANGER_10
PRIZE LAMP & HANGER_11
COUNTER_1
COUNTER_2
COUNTER_3
COUNTER_4
SENSOR_STATE ______OFF
BUTTON LAMP & STATE_1 ______OFF
BUTTON LAMP & STATE_2 ______OFF
BUTTON LAMP & STATE_3 ______OFF
BILL ______0
COIN ______0
PRIZE HANGER ENDLESS LOOP (SENSING)______0
EXIT

_*Per verificare il funzionamento di hangers e contatori premere il tasto select (SERVICE);*

_*Per testare i sensori far scivolare uno dei premi nell'apposita fessura;*

_*Per testare la gettoniera inserire un gettone;*

_*Posizione dei premi:*
GADGET DISPENSER: 2
MAJOR PRIZE: 1, 3, 4, 5 e 6
MINOR PRIZE: 7, 8, 9, 10, 11

3-2) SOUND TEST

SOUND #01___BGM

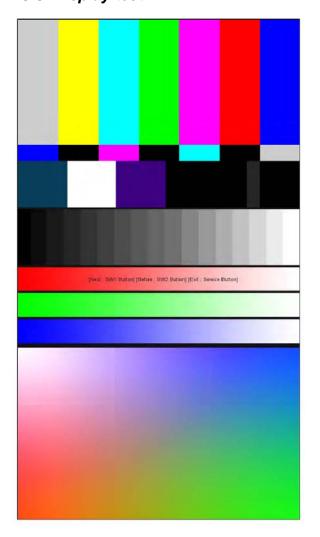
SOUND #02___DEMO

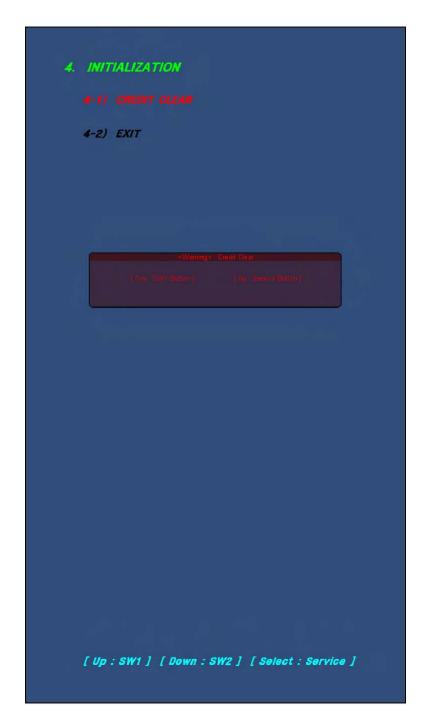
SOUND #03___COIN

SOUND #04___MAJOR WIN

SOUND #05___MINOR WIN

EXIT

3-3. Display test

7-4 Cancellazione crediti

_I crediti rimasti in memoria verranno cancellati.
Per via dell’importanza di questa operazione verrà chiesta una conferma.

7-5 cancellazione contabilità

_In questo modo si potranno azzerare i contatori parziali della macchina.
Per via dell’importanza di questa operazione verrà chiesta una conferma.

< SETUP MODE >

1. BOOKKEEPING
2. GAME SETTING
3. TEST MODE
4. INIT MODE
5. MANAGER INCOME CLEAR
6. EXIT

<Warning> Manager Income Clear

< SHORTCUT VIEW >

1. MANAGER INCOME
   - Coin In ______0
   - Prize Out (Major) ______0
   - Prize Out (Minor) ______0
2. TOTAL INCOME
   - Total Coin In ______0
   - Total Prize Out (Major) ______0
   - Total Prize Out (Minor) ______0

[Up : SW1] [Down : SW2] [Select : Service]

7-6 Messaggi di errore

1) Lock check failed!!

_Scollegare e reinserire la chiavetta LOCK USB (BLUE)
_La chiavetta LOCK USB non funziona se usata su altre versioni del gioco.

2) Prize sensor blocked or prize sensor faulty

_ Rimuovere ogni oggetto intorno ai sensori.
_Verificare che il cavo usb I/O sia collegato correttamente

3) I/O communication error

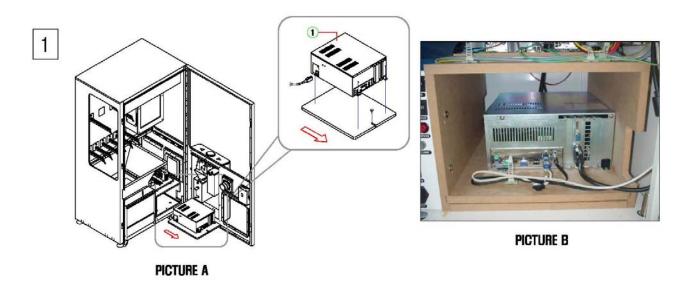
_ Verificare che il cavo usb I/O sia collegato correttamente
_Verificare che il led sulla I/O board sia acceso.

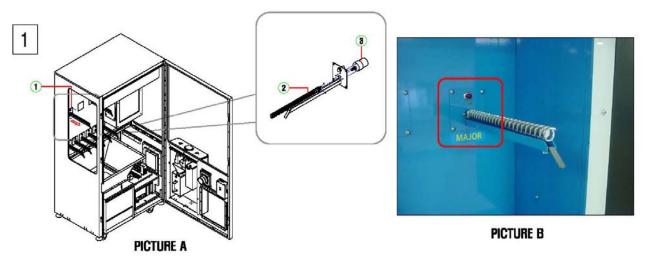
4) Crediti limit

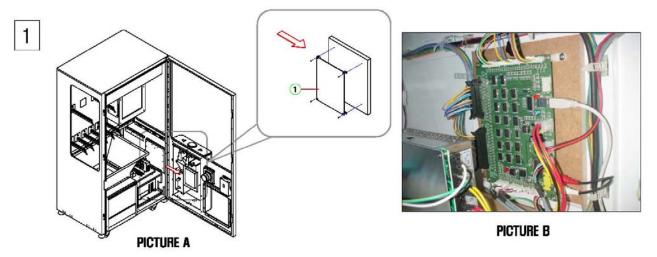
Credit Limit

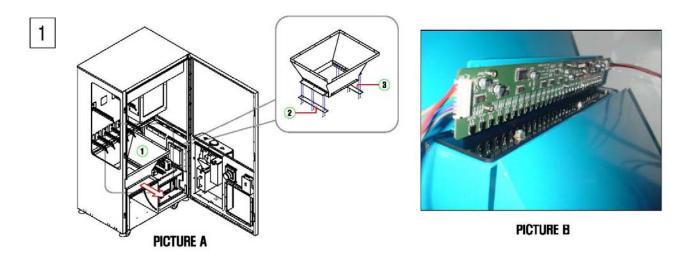
_E' stato raggiunto il limite massimo di crediti, azzerarli alla voce CREDIT CLEAR (7-5)

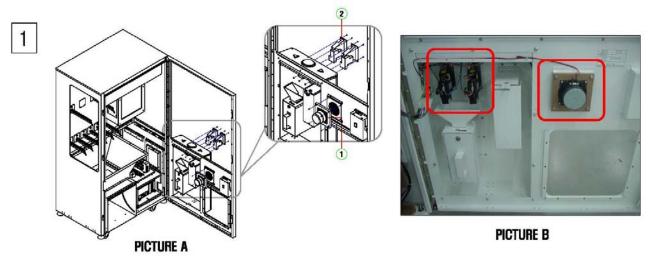
8 Sostituzione delle parti

8. 1 Sostituzione scheda di gioco

_Smontare la scheda di gioco solo dopo aver scollegato tutti i connettori

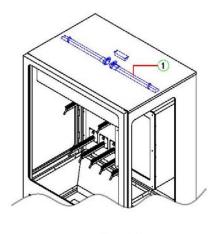
8.2 Sostituzione motori

_Dopo aver svitato le 4 viti scollegare il connettore.
_In seguito separare l'asta dal motore.

8.3. Sostituzione scheda I/O

_Scollegare tutti i connettori, quindi, svitare le 4 viti.

8.4. Sostituzione scheda sensori premi.

_Togliere lo scivolo ad imbuto dei premi e scollegare i connettori.

8-5 Sostituzione gettoniere e casse audio

_Entrambi sono fissati nella parte interna della porta.Smontarli e sostituirli.

9 Sostituzione delle parti soggette ad usura

9-1. sostituzione delle lampade

PICTURE A

PICTURE B

_Spegnere la macchina prima di scollegare i connettori.

10 Lista delle parti

10.1 Vista esplosa

12 FRONT MIDDLE PANEL PART
13
14
22
23
24

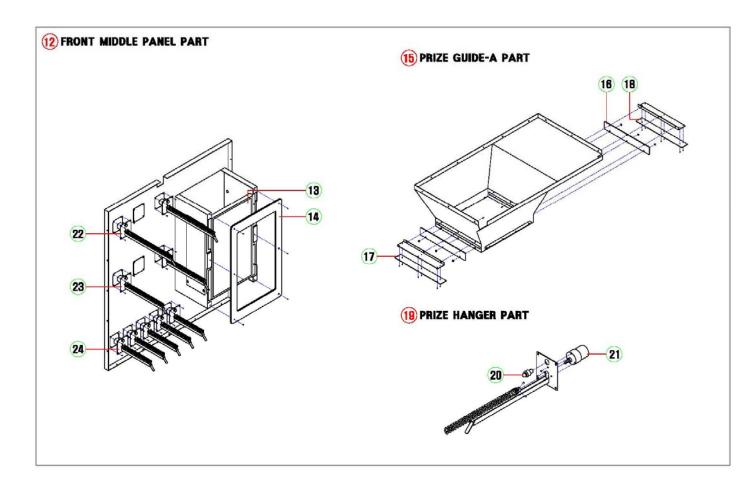
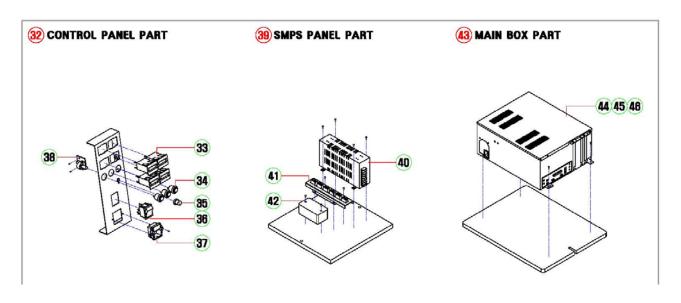
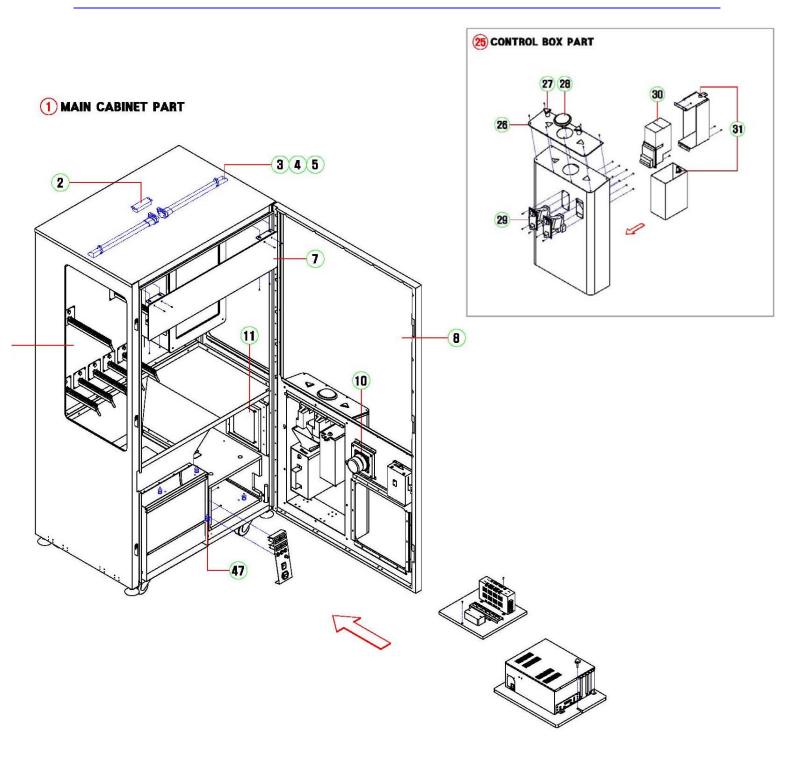
15 PRIZE GUIDE-A PART
16
18
17

19 PRIZE HANGER PART
20
21

(25) CONTROL BOX PART

26 27 28 29 30 31

(1) MAIN CABINET PART

2 3 4 5 7 8 10 11 47

10.2 Lista dei componenti

NO.	PIC	LEVEL		PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
1		1		**BILLBOARD PART**			
2	O		2	ELECTRONIC BALLAST	FPL36W_TWIN_220V	2	MELE0BAL026
3	O		2	LAMP SOCKET ASS'Y	-	2	AELE0SOC001
4	O		2	LAMP CLAMP	FPL_SUS CLAMP	2	-
5	O		2	LAMP	FPL36W WHITE	2	MELE0LAM028
6	O		2	BILLBOARD SHEET	TOWER OF HANOI	1	MFCU0SHE003
7	O		2	BILLBOARD ACRYL	ACRYL-2.0t	1	MFCU0ACR004
8			2	FRONT WINDOW GLASS	GLASS-8.0t	1	MFCU0GLA002
9			2	SIDE WINDOW GLASS	GLASS-8.0t	2	MFCU0GLA001
10	O		2	SPEAKER	MID 4.5"+TW1/2 8Ω	1	MZZZ0SPE021
11	O		2	IO PCB ASS'Y	-	1	AFCU0PCB003
12	O	1		**FRONT MIDDLE PANEL PART**			
13	O		2	23" MONITOR	OPEN FRAME	1	-
14			2	LCD MASK ACRYL	FUNNY CUBE	1	AFCU0ACR001
15	O	1		**PRIZE GUIDE-A PART**			
16	O		2	SENSOR COVER ACRYL	ACRYL-3.0t [345x50]	2	MFCU0ACR001
17	O		2	SENSOR PCB ASS'Y	EMISSION	1	AFCU0PCB001
18			2	SENSOR PCB ASS'Y	RECEIVER	1	AFCU0PCB002
19	O	1		**PRIZE HANGER PART**			
20	O		2	LED SIGNAL LAMP	KLCRAU_16D12R	12	MELE0LAM064
21	O		2	DC MOTOR	KGC_210_3429C	12	MHAM0MOT001
22	O		2	PRIZE HANGER SPRING A_LONG	-	3	-
23	O		2	PRIZE HANGER SPRING B_MIDDLE	-	3	-
24			2	PRIZE HANGER SPRING C_SHORT	-	6	-
25	O	1		**CONTROL BOX PART**			
26	O		2	BUTTON ACRYL	FUNNY CUBE INT	1	AFCU0ACR002
27	O		2	BUTTON SWITCH	CWB 408	2	MZZZ0BUT081
28	O		2	BUTTON SWITCH	CWB 401	1	MZZZ0BUT080
29	O		2	COIN SELECTOR	TW-130B	2	MZZZ0COS032
30	O		2	BILL ACCEPT	MEI_UP STAKER	1	-
31	O		2	KEY ASS'Y	6001	2	MZZZ0KEY041
32	O	1		**CONTROL PANEL PART**			
33			2	COUNTER	AMMC-712(7D12V)	4	MZZZ0COU002
34	O		2	PUSH BUTTON SWITCH	DS-421R	3	MELE0PUS006

NO.	PIC	LEVEL		PART NAME	SPEC.	QTY	CODE NO.
35	O		2	VOLUME KNOB	-	1	MELE0VOL007
36	O		2	ROCKER SWITCH	T-125 4P	1	MELE0SWI004
37	O		2	AC INPUT ASS'Y	DAC_13H, FUSE 10A	2	AELE0FUS002
38			2	VOLUME PCB ASS'Y	-	1	AHM20PCB016
39		1		**SMPS PANEL PART**			
40	O		2	POWER SMPS	D-120A 12V,5V	1	MELE0SMP045
41	O		2	AC JOIN PCB ASS'Y	-	1	AZZZ0PCB100
42	O		2	NOISE FILTER	ESI-F10	1	MELE0NOI006
43		1		**MAIN BOX PART**			
44	O		2	MAIN BOX	-	1	AFCU0SYS002
45			2	HDD	SATA	1	MZZZ0000349
46			2	USB LOCK	-	1	-
47			2	RUBBER ANTI-VIBRATION BOLTS	ø20x16mm, M6	4	MZZZ0RUB009
Parts for 110V							
2	O		2	ELECTRONIC BALLAST	FPL36W_TWIN_110V	2	MELE0BAL027

11 Schema elettrico

Dichiarazione di conformità depositata presso i Ns. uffici:

Progettazione Hardware/Software
Laboratorio EMC LVD

TEST REPORT N° 130612B

Data inizio prove: **15/06/2012A**

PROVE DI SICUREZZA ELETTRICA E COMPATIBILITA' ELETTROMAGNETICA SU APPARECCHIATURA DENOMINATA DAL COSTRUTTORE "TOWER OF HANOI "

FOTO E.U.T.

COMMITTENTE:

HARDING TRADING SRL
VIA GALILEO GALILEI, 13 BRIGNANO GERA D'ADDA (BG)
P.I.: 03275920167

Tecnico I	Tecnico II
Ing. Fabio Nuzzo	Ing. Alessandro Manigrassi

I dati contenuti nel presente rapporto prove si riferiscono esclusivamente al campione consegnato dal Committente. Questo documento può essere riprodotto solo in tutte le sue parti. La parziale riproduzione deve essere autorizzata , in forma scritta, dalla ditta Manitronica S.r.l.. La Manitronica S.r.l. conserva nel proprio archivio copia informatica di tale documento e, questa, è l'unica avente valore legale. Le prove effettuate hanno valore solo sulla configurazione di prova riportata nelle pagine seguenti. La Manitronica S.r.l. non risponde legalmente di eventuali modifiche effettuate sia su tale documento sia sull'apparecchiatura analizzata.

Test Report N. 130612B Pag. 1/30